

Tuukka Laitinen

VIDEOEDITOINTI JA ANIMOINTI VEIKKAUKSEN MAINOS- TUOTANNOSSA

Opinnäytetyö

Viestinnän koulutusohjelma, Digitaalinen media

Huhtikuu 2015



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä	Tutkinto	Aika
Tuukka Laitinen	Medianomi	Huhtikuu 2015
Opinnäytetyön nimi		
Videoeditointi ja animointi Veikkauksen mainostuotannossa		36 sivua 3 liitesivua
Toimeksiantaja		
TBWA\Helsinki		
Ohjaaja		
Pt. tuntiopettaja Marko Siitonen		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytetyön tarkoituksena on käsitellä videoeditointia ja animointia mainostuotannon näkökulmasta, jossa videotuotannon toteuttaja on mainostoimisto ja asiakas on Veikkaus. Opinnäytetyön produktiivisessa osuudessa Veikkaukselle toteutettiin mainosvideot kolmeen eri videomainonnan esitysmuotoon. Nämä esitysmuodot ovat ulko-, internet- ja televisiomainonta. Videoiden tuotannon tavoitteena on ollut mainostaa Veikkauksen pelejä sekä kanta-asiakkuutta ja sen tuomia etuja.</p> <p>Mainosvideot sisältävät tietynlaisen rakenteen, jotta ne sopivat Veikkauksen mainonnan kokonaisuuteen. Opinnäytetyössä mainosvideoiden rakenne puretaan osiin, joita tarkastellaan yksittäisinä elementteinä sekä myös osana kokonaisuutta. Tärkeimmät ja monimutkaisimmat yksittäiset elementit käydään läpi vaiheittain, jotta kokonaiskuva esimerkiksi tietynlaisen elementin animaation toteutuksesta ja vaatimuksista selviää. Lisäksi opinnäytetyössä tuodaan esiin ja verrataan erilaisten videomainonnan muotojen vaatimuksia ja edellytyksiä.</p> <p>Opinnäytetyön produktiivinen osuus toteutettiin pääosin kuvattua videomateriaalia editoimalla sekä graafisia elementtejä tuottamalla ja animoimalla. Animointi on toteutettu 2D- ja 3D-animointina. Produktiivinen osuus sisältää videon lisäksi äänen käsittelyä ja muokkaamista.</p> <p>Opinnäytetyön lopputuloksena Veikkauksen käyttöön toteutetut mainosvideot julkaistiin ulko-käyttöön, internetiin sekä televisioon. Ulkokäyttöön tarkoitetut videot näkyivät Blockfest-tapahtumassa Tampereella. Internetvideot julkaistiin Veikkauksen sosiaalisessa mediassa, kuten Youtubessa ja Facebookissa sekä muun muassa Elastisen Facebook-sivulla. Televisio-mainokset näkyivät suomalaisten mainostelevisiokanavien mainoskatkoilla sekä näiden televisiokanavien suoratoistopalveluissa.</p> <p>Mainosvideot olivat onnistuneita ja ne keräsivät kiitettävän määrän katselukertoja sekä tykkäyksiä sosiaalisessa mediassa. Alun perin televisiomainokset oli tarkoitettu vain Veikkauksen sosiaaliseen mediaan erilaisina ja eripituisina. Veikkaus kuitenkin piti kyseisistä videomainoksista ja halusi muuttaa videoita siten, että ne pystyttiin esittämään sekä sosiaalisessa mediassa että myös televisiossa.</p>		
Asiasanat		
videoeditointi, animaatio, värimäärittely, mainos		



KYAMK

University of Applied Sciences

Author Tuukka Laitinen	Degree Bachelor of Culture and Arts	Time April 2015
Thesis Title Video Editing and Animation in Veikkaus' Advertising		36 pages 3 pages of appendices
Commissioned by TBWA\Helsinki		
Supervisor Marko Siitonen, Lecturer		
Abstract <p>This thesis is a study of video editing and animation from the point of view of a video editor at an advertising agency. The videos in this case were produced by TBWA\Helsinki for the Finnish gambling company, Veikkaus. The videos were created for outdoor advertising, social media and television.</p> <p>This thesis goes through the most important and relevant elements of the animation and video editing work processes that were required to produce the videos. Work processes are described from beginning to the end. The comparison of the requirements between different video types is also discussed, as well as an introduction to the history and basic knowledge of video editing, animation and colour correction.</p> <p>The end results of this thesis were advertising videos produced for Veikkaus. The client was pleased with the result and the videos were used in outdoor, social media, and television mediums. The videos gained much accord, and served as engaging content on social platform, garnering many likes, views and shares.</p>		
Keywords video editing, animation, colour correction, advertisement		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	VIDEOEDITOINTI.....	7
3	ANIMAATIO.....	8
4	VÄRIMÄÄRITTELY.....	9
5	OHJELMISTO VIDEOEDITOINISSA.....	9
5.1	Adobe Premiere Pro.....	10
5.2	Adobe After Effects.....	10
5.3	Video CoPilot Element3D.....	11
5.4	Adobe Audition.....	12
6	VEIKKAUKSEN MAINONTA.....	12
7	VEIKKAUKSEN NAAPURIT-PELI.....	12
7.1	Mistä Naapurit-pelissä on kyse? -videon toteutus.....	13
7.1.1	Väliplanssien animaatiot.....	14
7.1.2	Element3D-mallinnus ja animointi.....	16
7.1.3	Loppuplanssin animointi.....	18
7.1.4	Videon viimeistely.....	20
8	VEIKKAUKSEN EUROJACKPOT-PELI.....	21
8.1	Yllätys Blockfesteillä -videon toteutus.....	22
8.1.1	Planssitekstien animointi.....	24
8.1.2	Videon viimeistely.....	27
8.2	Uskoa unelmiin -videon toteutus.....	27
8.3	Blockfest digiscreen -videoiden toteutus.....	29
8.4	Kanta-asiakkuus -videon toteutus.....	30
9	PROJEKTIN TOTEUTUMINEN JA ARVIOINTI.....	31
	LÄHTEET.....	34
	KUVALUETTELO.....	36
	LIITTEET	
	Liite 1. Mistä Naapurit-pelissä on kyse? -videon alustava käsikirjoitus	
	Liite 2. Esimerkkikuvat Blockfest-tapahtuman Eurojackpot-digiscreeneistä	

Liite 3. Linkit sosiaalisessa mediassa julkaistuihin videoihin

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheeksi valikoitui videoeditoinnin ja animaation toteuttaminen Veikkauksen mainosvideoihin. Videot toteutettiin mainostoimisto TBWA\Helsingin toimesta. Olin toimistossa työharjoittelussa vuonna 2014.

Roolini mainosten tuotannossa oli videoeditorin sekä animaattorin rooli. Lisäksi videotuotannossa oli mukana visuaalista ilmettä toteuttavia graafikoita sekä kielellisestä oikeudellisuudesta vastanneita copywritereita. Kuvatut videomateriaalit kuvattiin mainostoimiston ulkopuolelta ostettuina palveluina tuotantoyhtiöiden ja freelancereiden toimesta.

Toteutetut mainosvideot editoitiin TBWA\Helsingin tiloissa yrityksen omistamalla laitteistoilla ja ohjelmistoilla. Mainosvideot jakautuivat kolmeen eri videomainonnan esitysmuotoon: televisio-, internet- ja ulkomainontaan. Veikkaukselle toteutetut videot kuuluivat Veikkauksen peleistä Eurojackpot- ja Naapurit-pelin mainonnan piiriin. Videoiden tuotannon tavoitteena oli julkistaa uusi Naapurit-peli ja mainostaa Veikkauksen Eurojackpot-peliä sekä kantaasiakkuutta.

Opinnäytetyö sisältää tietoa mainosvideotuotannon tekemisestä mainostoimistossa. Lisäksi opinnäytetyö sisältää aiheeseen liittyvää teoretietoa sekä historiaa, jotta on mahdollista ymmärtää kokonaisuutena videotuotannon prosesseja ja yksilöiden rooleja siinä. Teorian kautta opinnäytetyössä tulee myös ilmi se, miten ja miksi mikäkin asia on tehty.

2 VIDEOEDITOINTI

Elokuva oli ensimmäinen audiovisuaalinen massamedia. Elokuvan historian lasketaan alkavan vuodesta 1895, jolloin Lumiéren veljekset esittivät keksimällään laitteellaan Pariisissa ensimmäisen varsinaisen elokuvaesityksen, 45-sekuntisen ”Työläiset lähtevät Lumiéren tehtaasta”. Tätä ennen Thomas Edison oli esitellyt ensimmäiset elokuvalaitteet Chicagon maailmannäyttelyssä vuonna 1893. Lumiéren veljekset eivät patentoineet keksintöään, mikä oli merkittävä tekijä elokuvan yleistymiselle ja kehitykselle. Ensimmäisissä elokuvissa kamera ei liikkunut, videota ei editoitu ja elokuvassa oli yleensä vain yksi kohtaus. Vuosikymmenten kuluessa elokuvat ovat kehittyneet huomasti ensimmäisestä elokuvaesityksestä. Elokuvaan on lisätty ääni, erikoistehosteet, väri ja 3D-efekti, joiden seurauksena laajamittaiselle videoeditoinnille on tullut tarve. (Elokuvaopas 2015.)

Mitä videoeditoinnilla sitten tarkoitetaan? Videoeditoinnilla tarkoitetaan videon tulevien materiaalien järjestämistä siten, että lopullinen video muodostaa esityskelpoisen kokonaisuuden. Editointivaiheessa videoon liitetään myös tarvittava grafiikka, musiikki, äänitehosteet ja selostus. Ennen videoeditoinnin aloittamista on kuitenkin hyvä selvittää videon käyttötarkoitus ja -ympäristö, joka määrittää tavan, jolla videota tullaan editoimaan. (Keränen, Lamberg & Penttinen 2005, 193, 225.)

Videoeditoinnin leikkausvaiheessa tunnetaan käsitteet lineaarinen ja non-lineaarinen videoeditointi. Linearisessa videoeditoinnissa materiaalit niin sanotusti leikataan kopioimalla niitä nauhalta toiselle peräkkäin (esityskelpoinen kokonaisuus muodostuu tällöin lineaarisesti). Non-lineaarinen editointitapa on nykyaikana kuitenkin käytännössä syrjäyttänyt lineaarisen editointitavan. Se mahdollistaa materiaalin erittäin helpon liikuttelun ja muokkauksen aikajanalla non-lineaarisesti, kun materiaali sijaitsee esimerkiksi tietokoneen kovalevyllä, josta se on helposti ja nopeasti haettavissa ja siirrettävissä ja johon editointiohjelmassa vain viitataan. Non-lineaarinen editointitapa on nopeuttanut videoeditointiprosessia huomattavasti verrattuna lineaariseen editointitapaan. (Evans 2006, 14; Nulph 2008, 359–360; Keränen ym. 2005, 384, 386.)

Videoeditoinnin historiaan ja kehitykseen liittyy muutamia tärkeitä vaihteita, jotka on kronologisesti listattu vuosilukujen mukaan seuraavasti:

- 1900-luvun alku – ensimmäiset filmin leikkaukset saksilla leikaten
- 1916 – Technicolor tuo filmiin värit
- 1934 – ensimmäinen Oscar-palkinto jaetaan parhaasta leikkauksesta
- 1956 – Ampexin videonauhoitin julkaistaan
- 1971 – ensimmäinen tietokone non-lineaariseen editointiin julkaistaan
- 1988 – EMC ja Avid esittelevät ensimmäiset non-lineaariset videoeditointiohjelmat
- 2000-luku – Moniydinprosessorit mullistavat videoeditoinnin, mahdollistaen nopeamman editoinnin ja korkeamman resoluution käytön.

Tulevaisuudessa videoeditoinnin suuria mullistuksia tulevat olemaan pilvipalveluiden mahdollistama videoeditointi missä ja milloin tahansa. Samalla myös videoeditointi, värimääritys ja visuaaliset efektit tulevat yhdistymään yhä paremmin ja saumattomammin yhteen ohjelmistojen osalta. (Adobe 2015f.)

3 ANIMAATIO

Animaatio keksittiin ennen elokuvaa, ja vaikka animaatio luetaankin elokuvan alalajiksi, ei ensimmäistä animaatiota kuitenkaan pidetä ensimmäisenä elokuvana. Ranskalainen Charles-Emile Reynald keksi vuonna 1877 praksinoskoopin, joka oli sylinterin muotoinen laite. Laitteen sisäpinnoille oli piirretty kuvia, jotka peilien avulla heijastuivat yksittäiselle katsojalle animaationa sylinterin keskelle, sylinterin pyöriessä. (Herbert 2015.)

Animaatio siis koostuu yksittäisistä erillisistä kuvista, vaikka sen näemmekin liikkuvana kuvana (mikä koskee myös videota). Perinteisesti animaatiota on käytetty satujen kerronnassa erityisesti piirretyssä muodossa, mutta tietokoneanimaatioiden muutoksen myötä animaatioita on myös alettu käyttää elokuvien erikoistehosteissa. Nykyään on lähes mahdotonta erottaa tietokoneanimaatiota kameralla kuvatusta oikeasta kuvasta. Animaatio on mainonnassa usein tietokoneanimaatiota tai stopmotion-tekniikalla toteutettua. Usein myös tekstit mainoksissa ovat animoituja, mikä on korostettu tapa esittää ja kertoa asioita. Tekstien ja graafisten elementtien animoinnista käytetään nimitystä motion graphic. (Keränen ym. 2005, 168–170.)

Tietokoneanimaatiossa kenties tärkein asia on avainkehys eli keyframe, joka määrittää animaatioissa muutoskohdan eli kuvan, jolloin liike muuttaa suuntaa tai animaation kohteen toiminta muuttuu. Yksinkertainen animaatio saadaan tietokoneella tehtyä käyttäen vain kahta avainkehystä, jolloin tietokone laskee kahden avainkehysten välisen piirron. Tätä piirtoa kutsutaan nimellä tweening. Kahden avainkehysten väliseen piirron keston, eli kuvien määrään, vaikuttaa animaation ruutujen määrä sekunnissa, eli framerate (frames per second). (Keränen ym. 2005, 168–170, 234.)

4 VÄRIMÄÄRITTELY

Värimäärittely voidaan lukea osaksi videoeditointia, vaikka se niin sanotusti oma taiteenlajinsa onkin. Värimäärittelyn tarkoitus on korjata kuvauksessa tapahtuneet värivirheet sekä sovittaa video kokonaisuuteen sopivaksi. Värimäärittelyn peruseriaatteiden kannalta videokuva tulisi ensimmäiseksi korjata sellaiseksi, kuin se on kuvaustilanteessa ollut. Videon kuvaajan olisi hyvä olla mukana värimäärittelytilanteessa, koska hän tietää millaiselta todellinen kuva kuvastilanteessa näytti. (Adobe 2015d.)

Aluksi värimäärittelyssä sävyalue säädetään mahdollisimman laajaksi, jolloin videokuvan tummin kohta on mustaa ja vaalein kohta valkoista. Seuraavaksi korjataan virheellisestä valkotasapainosta johtuva värivirhe, jolloin videokuva on usein liian sinertävää tai kellertävää. Tämä tapahtuu esimerkiksi lisäämällä sävyalueisiin värivirheen vastaväriä. Lopuksi videokuva lopulta muutetaan halutunlaiseksi, esimerkiksi tiettyyn tyyliin tai värimaailmaan taipuvaksi. (Adobe 2015d; Adobe Creative Team 2012, 124–131.)

5 OHJELMISTO VIDEOEDITOINISSA

Videoeditointi, animointi ja äänityöskentely on nykyaikana tietokoneella tapahtuvaa työtä. Tarjolla on useita ohjelmistoja kaikkiin edellä mainittuihin tuotannon vaiheisiin. Ammattikäyttöön tarkoitettuja videoeditointiohjelmia ovat esimerkiksi Adobe Premiere Pro, Apple Final Cut Pro sekä Sony Vegas Pro. (Digivideo 2014; Keränen ym. 2005, 226.)

Ohjelmat muodostavat usein kokonaisuuden eri videoeditointiin tarvittavien ohjelmien kanssa, jolloin työskentely esimerkiksi videon, äänen ja animaation välillä on sujuvaa ja saumatonta. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii Adoben ohjelmisto, jotka Adobe Dynamic Link -toteutusta hyödyntäen toimivat saumattomasti toistensa kanssa. Näin ollen esimerkiksi Adoben Premierin aikajanalla olevaa ääniraitaa pystyy editoimaan Adobe Audition -ohjelmalla ilman että ääniraitaa tarvitsee viedä ulos omaksi tiedostoksi Adobe Auditionia varten, minkä jälkeen muokattu ääniraita olisi tuotava uutena tiedostona takaisin Premierin aikajanalle. (Adobe 2015a.)

5.1 Adobe Premiere Pro

TBWA\Helsingillä oli videon leikkaamista varten käytössä Adobe Premiere Pro tehokkaassa Applen työasemassa. Premiere mahdollistaa muun muassa useat sekvenssit, korkean bittivirran renderöinnin, monikamera-editoinnin, värimäärittelytyökalut, kehittyneen äänimikserin ja avainkehysten eli keyframien hallitsemisen. Kehittyneempää ja monipuolisempaa animointia sekä efektien käyttöä varten on suositeltavaa käyttää Adoben After Effectsiä, joka myös oli käytössäni. (Adobe 2015b.)

Lisäksi Premieristä löytyi erikseen hankittava värimäärittelytyökalu nimeltä Magic Bullet Colorista 2, joka on Red Giant Softwaren tekemä lisäosa. Adobelta löytyy myös värimäärittelyyn tarkoitettu ohjelma Adobe Speedgrade, joka oli myös käytössäni, mutta näissä projekteissa käytin Colorista 2:a. Käytössäni oli myös toinen Red Giant Softwaren tekemä lisäosa nimeltä Magic Bullet Looks 2, jolla on mahdollista viimeistellä videon ulkoasua ja luoda tietynlaisia efektejä kuvaan. (Red Giant 2015a; Red Giant 2015b.)

5.2 Adobe After Effects

Animointi tapahtui Adobe After Effects -ohjelmalla, joka on erittäin monipuolinen ohjelma käytettäväksi videon jälkituotantoon, kuvakompositioiden tekemiseen, erikoisefektien luomiseen sekä animaatioon. After Effects muistuttaa loogiikaltaan hyvin paljon Adobe Photoshopia (kompositio rakentuu tasoista eli layereistä), joskin on käyttöliittymältään melko erilainen. Ohjelmaan on lisäksi

saatavilla lukuisia lisäosia, jotka laajentavat sen käytettävyyttä ja ominaisuuksia huomattavasti. (Adobe 2015c.)

Animointi After Effectsissä tapahtuu avainkehysten avulla. Aikajanalla avainkehukset määrittävät kohdat, joissa animaatioissa tapahtuu jotakin. Animointi tapahtuu After Effectsissä pääosin 2D- tai 2,5D-animointina, mutta uusimpien versioiden ja erilaisten lisäosien myötä sillä onnistuu myös kevyt 3D-animointi. Näiden uusimpien versioiden ja lisäosien myötä ohjelmaan voi tuoda 3D-malleja suoraan esimerkiksi Maxon Cinema4D -mallinnusohjelmasta. (Byrne 2012, 12; Video CoPilot 2015.)

Monimutkaisiin tai toistuviin animaatioihin After Effects tarjoaa ratkaisuksi expressioneita, eli lausekkeita. Ne voidaan osittain ajatella skripteinä eli komentosarjoina. Skriptin ja lausekkeen ero on siinä, että skripti kertoo ohjelmalle tehdä jotakin, kun taas lauseke kertoo ohjelman ominaisuudelle olla jotakin. Lausekkeilla saadaan hallittua esimerkiksi yhden tason tiettyä ominaisuutta tai ominaisuuden suhdetta toiseen tasoon. Lausekkeet perustuvat JavaScript-koodikieleen, mutta niiden käyttäminen ei vaadi JavaScriptin osaamista. Lausekkeiden avulla saadaan yksinkertaisimmillaan esimerkiksi tason animaatio toistettua saumattomasti uudestaan ja uudestaan tai lisättyä virtuaaliseen kameraan realistinen tärinä-efekti. Parhaimmillaan lausekkeiden avulla saadaan toteutettua kokonainen animaatio ja säästettyä paljon aikaa. (Adobe 2015e; Adobe Creative Team 2012, 158.)

5.3 Video CoPilot Element3D

After Effectsistä löytyi lisäosana ostettu Video Copilotin Element3D, jolla on mahdollista tuoda oikeita 3D-malleja After Effectsiin ja animoida niitä. Käytössäni oli Element3D:n versio 1.6, joka monista suurista puutteistaan huolimatta on varsin toimiva lisäosa. Myöhemmin julkaistu versio 2.0 korjaa monia versio 1.6:n puutteita, kuten esimerkiksi realistiset varjot ja heijastukset. (Video CoPilot 2015.)

Element3D tukee tiedostomuotoina object filea (.obj) ja Cinema4D:n projekti-tiedostoa (.c4d). Lisäosalla on myös mahdollista luoda kolmiulotteisia malleja käyttämällä After Effectsin vektorimuotoista 2D-grafiikkaa kuten maskeja, muototasojia tai tekstiä. Tällaisiin malleihin saadaan lisättyä vain syvyyttä sekä

reunoihin pyöreyttä, mutta useissa tilanteissa se on riittävästi. Monimutkaiseen projektiin Element3D:stä löytyy valmiina muutamia primitiivejä ja valmiita 3D-malleja ja niitä voi myös tuoda ohjelmaan itse. (Adobe Creative Team 2012, 184; Video CoPilot 2015.)

5.4 Adobe Audition

Äänityöskentely tapahtui pääosin Adobe Premierillä, mutta myös Adobe Auditionilla, joka on äänityöskentelyyn tarkoitettu ohjelma. Adobe Audition mahdollistaa monipuolisen äänen ammattimaisen käsittelyn usealla ääniraidalla. Adobe Auditionilla on mahdollista tehdä monipuolista äänikäsittelyä sekä non-destruktiivisesti (alkuperäistä signaalia muokkaamatta) että destruktiivisesti (alkuperäistä äänisignaalia muokaten). (Chow 2015.)

6 VEIKKAUKSEN MAINONTA

Veikkaus mainostaa paljon ja näkyvästi. Useimmat suomalaiset tietävätkin loton ja monet muut Veikkauksen pelit. Videomainontaa Veikkaus tekee sekä televisioon että myös internetiin Veikkauksen sosiaaliseen mediaan kuten Youtube- ja Facebook-sivuille. Veikkauksella on jokaiselle pelille oma ilmeensä ja graafinen ohjeistuksensa, joita mainonnassa noudatetaan.

TBWA\Helsinki oli Veikkauksen pitkäaikainen yhteistyökumppani mainostamisen alalla, aina vuodesta 2000 lähtien. Yhteistyö kuitenkin päättyi syksyllä 2014, kevään ja kesän 2014 aikana tapahtuneen kilpailutuksen jälkeen, minkä seurauksena tekemäni Eurojackpot- ja Naapurit-pelin videot kuuluvat viimeisiin TBWA\Helsingin tekemiin Veikkauksen videomainoksiin. (Markkinointi & Mainonta 2014.)

7 VEIKKAUKSEN NAAPURIT-PELI

Veikkaus lanseerasi Naapurit-pelin keväällä 2014. Sain tehtäväkseni toteuttaa videon siitä, mistä Naapurit-pelissä on kyse. Video esitettäisiin medialle pelin julkistustilaisuudessa sekä tietysti tuleville pelaajille Veikkauksen sosiaalisessa mediassa. Toteutuksessa oli mukana TBWA\Helsingin puolesta lisäksi

myös graafikko sekä copywriter. Graafikko teki visualisen ilmeen ja animoivat planssit Veikkauksen Naapurit-pelin graafisen ohjeistuksen mukaisesti. Planssilla tarkoitetaan yleensä videokuvan päälle tulevaa selittävää tekstiä tai kuvaa tai niiden yhdistelmää. Tulisin editoimaan videon tekemistäni planssianimaatioista ja käyttämämme tuotantoyhtiön aikaisemmin kuvaamista videoista. Näitä kuvattuja videoita käytettäisiin myös muissa Naapurit-pelin mainoksissa.

Yhdessä copywriterin kanssa kävimme läpi tarinan kaarta, eli miten video tulee etenemään. Käsikirjoitus oli siinä mielessä yksinkertainen, että esittelimme Naapurit-pelin niin sanotusti alusta loppuun. Pelaajien ja median näkökulmasta oli tärkeintä tietää mistä pelissä on kyse, miten pelaaminen ja arvonta tapahtuvat ja kuinka voitot jakaantuvat. Kävimme copywriterin kanssa läpi myös sen, miten kuvittaisimme videota missäkin vaiheessa. Kun graafiset elementit ja käsikirjoitus olivat valmiit, oli helppoa alkaa toteuttaa videota. Myöhemmin itse editoinnin aikana käsikirjoitukseen tuli kuitenkin Veikkaukselta muutoksia sekä palautetta, joiden seurauksena videota lopulta muokattiin editoinnin aikana.

7.1 Mistä Naapurit-pelissä on kyse? -videon toteutus

Lähdin toteuttamaan videon editointia alkuperäisen käsikirjoituksen pohjalta (liite 1). Koska käytettävä videomateriaali, joka tuotantoyhtiön puolesta oli kuvattu ja värimääritetty, oli resoluutioltaan 1 920 pikseliä leveä ja 1 080 pikseliä korkea, kehysnopeuden eli frameraten ollessa 25 kuvaa sekunnissa, valitsin vastaavat määrittelyt tulevalle videolle. Tämä resoluutio ja kuvanopeus ovat yleisesti käytettyjä teräväpiirtomateriaaleissa, jotka ovat tarkoitettuja internet- ja televisiokäyttöön. (Keränen ym. 2005, 211.)

Ensimmäiseksi leikkasin käytettävästä videomateriaalista kohtaukset käsikirjoituksen mukaan ja järjestelin ne aikajanelle jättäen tilaa kuitenkin tuleville plansseille ja niiden animaatioille. Tällainen työnkulku videoeditoinnissa on non-lineaarisen editoinnin mahdollistama ja hyvä tapa aloittaa videoeditointi, jolloin videon rakenne ja kesto alkaa heti hahmottua.

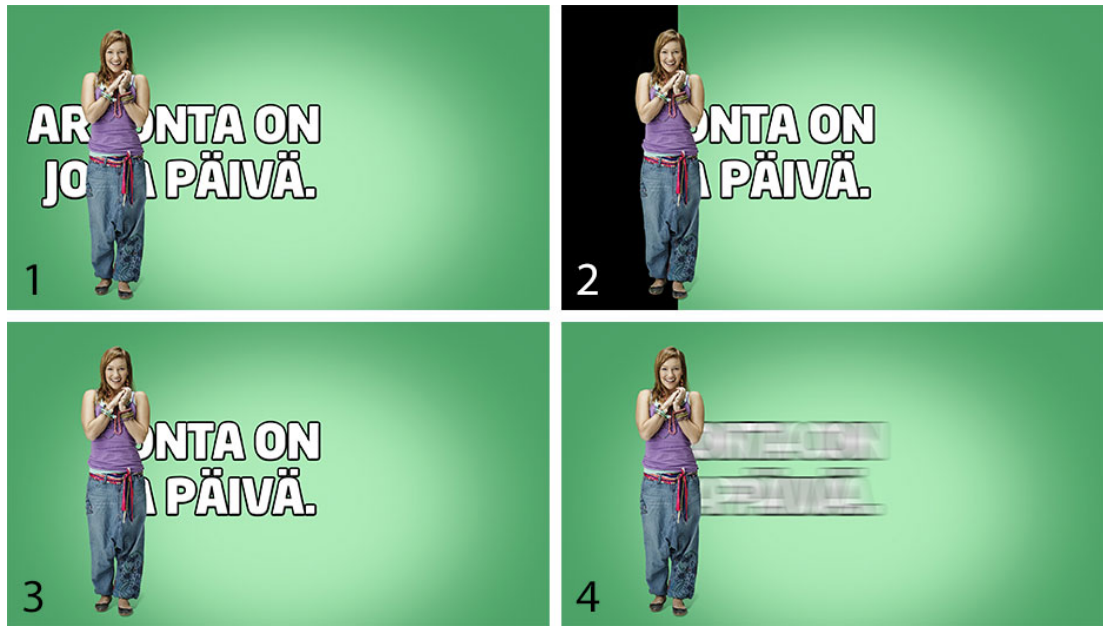
Graafikon toimittama Photoshop-tiedosto sisälsi animoitavat planssit. Huomasin kuitenkin nopeasti, että planssit oli tehty käyttäen useita maskeja, adjust-

ment-tasoja ja clipping-maskeja, joten After Effects ei tulisi automaattisesti näyttämään tasoja oikein omalla aikajanallaan. Koska aikaa videon editoinnille ei ollut varattu muutamaa päivää enempää, päätin säästää aikaa ja tallentaa planssit yksittäisinä kuvina taso kerrallaan Photoshopista. Planssi koostuisi silloin useasta osittain läpinäkyvästä tasosta muodostaen kokonaisuuden. Näin saisin tuotua planssit oikeanlaisina After Effectsiin ja animointia varten. Toinen vaihtoehto toimia olisi ollut se, että graafikko olisi muokannut Photoshopin psd-tiedostot After Effectsiin sopiviksi, mutta se olisi ollut hitaampi vaihtoehto.

Tallensin tarvitsemani tasot png-tiedostomuodossa, joka on häviötön pakkausformaatti ja tukee alpha-kanavaa eli läpinäkyvyyttä. Tallensin jokaisen tason omaksi kuvatiedostokseen, jonka ajattelin liikkuvan animaatioissa yksittäin. Tämä on tärkeää animoinnin sujuvuuden kannalta. Miinuspuolena planssien muuttamisessa png-tiedostomuotoon on kuvan sisällön muokkaamisen estyminen jälkikäteen After Effectsisissä. Näin ollen esimerkiksi tekstin muokkaaminen jälkikäteen vaatii tekstin muuttamista Photoshopin avulla alkuperäistä psd-tiedostoa hyödyntäen ja uudelleen tallentamista png-tiedostomuotoon. Koska tiesin, että animaatio tulisi olemaan todella yksinkertainen ja tekstimuutosten mahdollisuus pieni, tämä oli oikea ja ennen kaikkea nopein tapa toimia aikataulu huomioon ottaen.

7.1.1 Väliplanssien animaatiot

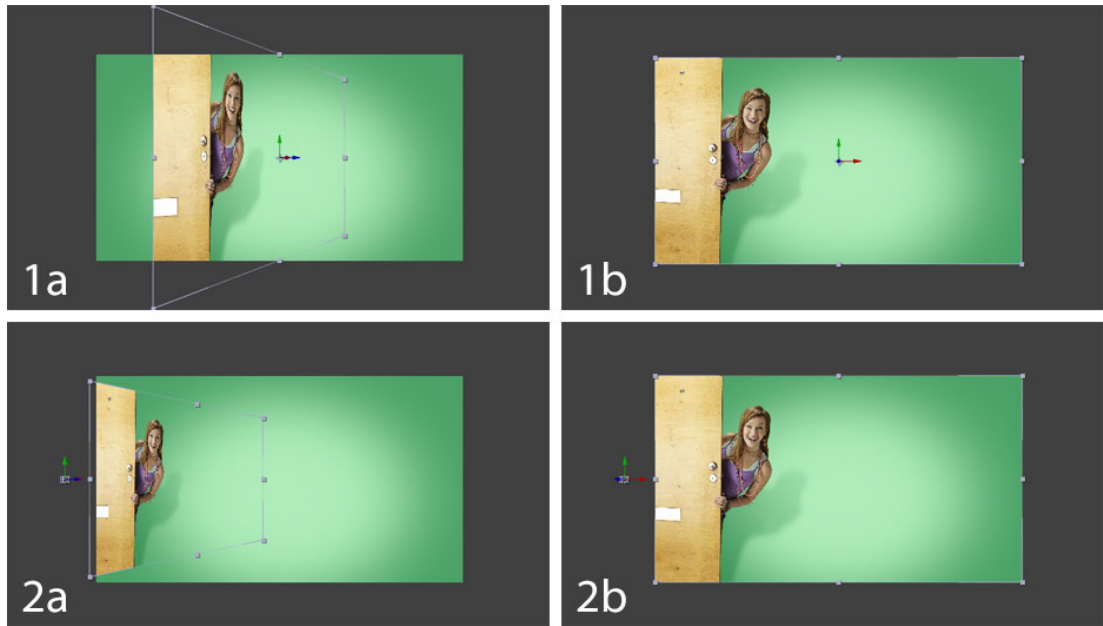
Animoinnin toteutin yksittäisten hahmojen kohdalla siten, että planssien hahmo tulee näkyviin ensin ja teksti animoituu kuvaan sen jälkeen. Jotta sain tekstin tulemaan esimerkiksi hahmon takaa vasemmalta oikealle ilman että se näkyy hahmon toisella puolella, jouduin käyttämään track matte -ominaisuutta. Koska track matte -ominaisuus käyttää tasohierarkiassa ylempänä olevaa tasoa läpinäkyvyytensä määrittämisessä, peitin mustalla tasolla sen osan kuvasta, jossa en halunnut tekstielementin näkyvän ja asetin sen tekstielementin yläpuolelle tasohierarkiassa. Sen jälkeen asetin tekstielementin käyttämään sen yläpuolella olevaa mustaa tasoa oman läpinäkyvyytensä määrittämiseen. Koska ylempi taso on musta siitä kohdasta, jonka halusin pitää läpinäkyvänä, asetin track matte -tilaksi käännetyin alpha-kanavan. (Adobe Creative Team 2012, 165–166.)



Kuva 1. Track matte ja motion blur

Kuvan 1 esimerkissä teksti tulee kuvaan hahmon takaa, liikkuen vasemmalta oikealle (kohta 1). Jotta teksti näyttäisi tulevan hahmon takaa ilman, että se näkyy hahmon vasemmalla puolella, on tekstielementille lisätty track matte -taso (kohta 2), jolloin teksti ei tason kohdalla näy (kohta 3). Lopuksi tekstielementille on lisätty motion blur -efekti aktiiviseksi, mikä tekee liikkeestä elävämmän näköisen (kohta 4).

Planssiin, jossa hahmo kurkistaa oven takaa, ei mielestäni sopinut kaksiulotteinen animaatio, joten päätin animoida oven avautumaan hahmon kurkistaessa sen takaa. Halusin toteuttaa animaation kuitenkin siten, että se olisi muuten tyyliään yhtenäinen valitsemani animointityylin kanssa. Tätä varten taso täytyi asettaa käyttäytymään kolmiulotteisessa tilassa, jolloin sitä myös pystyi liikuttamaan z-akselin ja kääntämään y- sekä x-akselin suuntaisesti. Koska olin tuonut planssit png-kuvina After Effectsiin, oli kuvien ankkuripiste eli anchor point kuvan keskellä. Ankkuripiste on piste, jonka ympäri esimerkiksi elementti kääntyy ja jota kohti se skaalautuu. Näin ollen minun täytyi siirtää ankkuripiste siten, että kun asetan kuvan kääntymään y-akselin myötäisesti noin 90 astetta, oven ulkolaita peittää koko ajan kuvan vasemman laidan. Näin tekemällä näyttää siltä, että ovi aukeaisi. (Adobe Creative Team 2012, 125–126, 246.)



Kuva 2. Ankkuripisteen sijainnin merkitys tason kääntymisen kannalta

Kuvan 2 esimerkissä ankkuripisteen merkitys kuvan kääntymisen kannalta tulee hyvin esille, vaikka loppukuva onkin molemmissa tapauksissa sama (kohdat 1b ja 2b). Jos ankkuripiste on kuvan keskellä (kohta 1a), kääntyy kuva itsensä ympäri. Kun ankkuripiste taas on kuvan sivussa, kääntyy kuva ankkuripisteen ympäri siten, että ovi näyttää aukeavan (kohta 2a).

Videon alkuun haluttiin käsikirjoituksen mukaisesti teksti, joka ilmestyy kirjain kerrallaan, kuin kirjoituskoneella kirjoittaen. Tähän soveltui lähes suoraan After Effectsin typewrite-efekti, jonka muokkasin ja ajoitin tekstin ja videon pituuden mukaan ja johon lisäsin Premierissä äänitehosteet. Kuitenkin pelkkä teksti näytti hieman yksinäiseltä, joten päätin tehdä Element3D-lisäosaa käyttäen Naapurit-pelin ikonina käytetyn raaputuspinnin, jonka animoisin pomppimaan ruudun läpi. Tämä toisi hieman elämää videon alkuun.

7.1.2 Element3D-mallinnus ja animointi

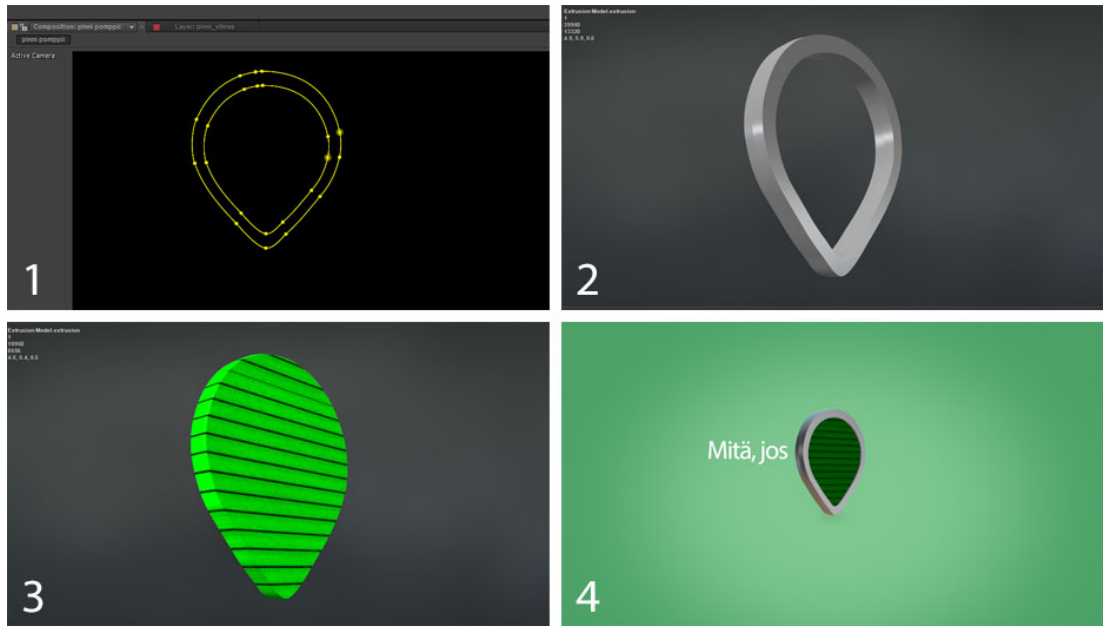
Kuten aikaisemmin todettu, Element3D osaa tehdä vektorityyppisistä muodoista kolmeulotteisia. Lähdin toteuttamaan raaputuspinniä suoraan Element3D:llä, ilman erillistä 3D-mallinnusohjelmaa, kuten ilmaista Blenderiä tai maksullista Cinema4D:tä, jotka molemmat olivat myös käytössäni. Toin raaputuspinnin ääriviivat After Effectsin tasolle maskiksi Photoshopin kautta, jossa minulla oli kuva raaputuspinnistä ja josta sain erotettua ja valittua ääriviivat.

Saman asian olisin saanut myös tehtyä käyttämällä After Effectsin auto-trace -toimintoa kuvaan, josta ääriiviivat valitsin. Ääriiviivat eivät olleet täysin symmetriset, mutta koska tiesin, että raaputuspinni tulisi näkymään animaatioissa viinottain sekä pyörimään itsensä ympäri motion blur -efekti aktivoituna, tämä ei tulisi haittaamaan. Näin ollen en nähnyt tarpeelliseksi käyttää aikaa ääriviivojen täydellisiksi hiomiseen.

Toin ääriiviivat kahdelle eri tasolle maskeiksi. Toisen tason maskin kopioin ja sisensin siten, että maskien väliin jäävä alue olisi raaputuspinnin paksuus (asetin molempien maskien rajaustilaksi erotus, eli differencen). Lisäsin tasot, joilla maskit olivat, Element3D:ssä mukautettujen tasojen listaan, jolloin lisäosa osaa erottaa maskit tasoista ja tehdä muodoista kolmiulotteiset. Tein raaputuspinnin kahdesta eri osasta, johtuen Element3D:n rajoitteista. Ensimmäinen osa käsittää raaputuspinnin harmaat reunat ja toinen osa sisäosan vihreän pinnan. Lisäksi toin vihreän tekstuurin omaksi tasoksi After Effectsiin ja lisäsin sen Element3D:n mukautettujen tekstuurien listaan. (Video CoPilot 2015.)

Element3D:ssä on mahdollista asettaa 3D-malleille materiaalit, kuten missä tahansa 3D-mallinnusohjelmassa, kuten myös tekstuurit. Materiaalit myös voivat heijastaa valittua ympäristöä näin asetettaessa, mutta realistisia heijastuksia Element3D:n versio 1.6 ei tarjoa. Koska kyseessä oli vain yksi 3D-malli, joka pomppii kuvan läpi vasemmalta oikealle, en nähnyt tarpeelliseksi luoda ja asetella erikseen valoja, vaan käytin valmiista stylized-valaistusasetusta. Tämän takia tosin jouduin hieman muokkaamaan materiaalien ominaisuuksia, jotta lopullinen malli näyttäisi stylized-valaistuksessa luonnolliselta. (Video CoPilot 2015.)

Koska Element3D:n versio 1.6 ei myöskään tue realistisia varjoja, tein kevyen varjon itse raaputuspinnin alle. Käytin siihen mustaa tasoa, johon tein pyöreähkön maskin, jota pehmensin reunoilta. Tämän jälkeen animoin raaputuspinnin pomppimaan ja pyörähtämään, sekä hieman heilumaan sivuttain pysähtyessään ruudun keskelle, luomaan realistisempaa liikkeen tuntua. Animoin myös varjon liikkumaan samaan tahtiin raaputuspinnin kanssa. Varjo myös kasvaa raaputuspinnin etäisyyden muuttuessa kuvitellusta tason pinnasta, eli mitä lähempänä tasoa raaputuspinni on, sitä pienempi varjo on ja päinvastoin. (Video CoPilot 2015.)



Kuva 3. Element3D -raaputuspinnin muodostuminen

Kuvan 3 esimerkissä on kuvattu raaputuspinnin muodostumisen vaiheet. Tason maskit (kohta 1) muodostavat raaputuspinnin ulkopinnan (kohta 2) sekä toisen tason maski raaputuspinnin sisäpinnan (kohta 3). Kun nämä yhdistää ja animoi liikkumaan samalla tavalla After Effectsin aikajanalla, on lopputuloksena kokonainen raaputuspinni (kohta 4).

7.1.3 Loppuplanssin animointi

Videon loppuun haluttiin käsikirjoituksen mukaan myös planssi, joka laskeutuu videokuvan päälle ylhäältä kuvan ulkopuolelta ja joka vaihtuu toiseen planssiin. Planssissa tulisi siis olemaan raaputuspinni, jossa olisi infoteksti ja joka tulisi vaihtumaan planssiin, jossa raaputuspinnissä on Naapurit-pelin logo.

Tämän animaation toteutin kompositioilla A ja B siten, että kompositio A:n sisällä on kompositio B, jossa planssit infotekstillä ja Naapurit-logolla ovat kolmiulotteisessa tilassa ja pyörivät itsensä ympäri. Pyörimisen aikana planssit niin sanotusti vaihtavat paikkaa toistensa kanssa läpinäkyvyys- eli opacity-ominaisuuden avulla. (Adobe Creative Team 2012, 15–16, 81.)

Kompositio B:n sisällytin kompositio A:n sisälle, jossa animoin kompositio B:n tulemaan kuvaan ylhäältä kuvan ulkopuolelta. Tämän jälkeen tapahtuu kompositio B:n sisäinen animaatio, eli pyörähdysten ja läpinäkyvyyden avulla

planssien vaihto. Lopuksi animoin kompositio B:n tulemaan niin sanotusti kameran läpi, liikuttamalla sitä katsojaa kohti z-akselilla. Samalla kun kompositio B tulee kameraa kohti ja peittää kuvan, vaihtuu se nopeasti valkoiseen tasoon, joka vaihtuu nopeasti Veikkauksen logoon, jossa on animoituna pieni vastaliike pois päin kamerasta. (Adobe Creative Team 2012, 15–16, 81.)

After Effectsin yksi hyödyllisimmistä ominaisuuksista on tehdä kompositioiden sisään lisää kompositioita, mikä mahdollistaa erittäin monipuoliset rakenteet ja animaatiot ja myös helpottaa koko animaation rakentamista. Kompositioilla voidaan siis esimerkiksi sisällyttää animaatioita animaation sisään sekä jäsenellä ja järjestellä projektia. (Adobe Creative Team 2012, 15–16.)



Kuva 4. Raaputuspinnin pyörähdys ja Veikkauksen logon paljastuminen

Kuvan 4 esimerkissä raaputuspinni laskeutuu kuvan päälle ylhäältä kuvan ulkopuolelta (kohta 1), on hetken paikallaan (kohta 2), jonka jälkeen pyörii itsensä ympäri (kohta 3) vaihtuen Naapurit-pelin logoon (kohta 4). Tämän jälkeen raaputuspinni on hetken paikallaan ja liikkuu kameraa/katsojaa kohti (kohta 5) paljastaen altaan Veikkauksen logon (kohta 6).

7.1.4 Videon viimeistely

Naapurit-pelin videota varten musiikki oli valittu valmiiksi samoin kuin osa äänitehosteista, joita käyttää. Valitsin TBWAHelsingin äänipankista loput äänitehosteet, jotka tukivat jo valittua äänimaailmaa. Musiikki täytyi leikata videon mukaan, mutta kuitenkin ajoittaa videota myös musiikin mukaan. Osassa videokohtia on puheääntä, jolloin musiikin tasoa laskettiin, jotta puheen ääni kuuluu selkeästi. Tässä kohtaa videot kuvanneelta tuotantoyhtiöltä jouduimme pyytämään ääniraidat erikseen, sillä meille toimitetuissa videoissa samassa ääniraidassa oli sekä puhe että musiikki. Näin ollen kyseisen ääniraidan käyttäminen oli mahdotonta. Kun sain pelkän puheen ääniraidan käyttööni, synkronoin sen kuvan kanssa Premierin aikajanalla, jolloin puhe, musiikki ja äänitehosteet olivat kaikki omilla ääniraidoillaan.

Animaatiot toin After Effectsistä Premierin aikajanalle kompositioina, käyttäen hyväksi Adoben Dynamic Link -ominaisuutta. Näin ollen pystyin muokkaamaan animaatiota After Effectsissä ja muokkaus näkyi välittömästi Premierin aikajanalla, ilman että minun täytyi aina renderöidä animaatio videotiedostoksi ja tuoda se Premierin aikajanalle. Dynamic Link nopeuttaa animaatioiden tuomista projekteihin erittäin paljon sekä myös mahdollistaa nopean ja helpon animaation ajoittamisen muun video- ja äänimateriaalin kanssa. (Adobe 2015a.)

Videon leikkauskohdat, eli skarvit, tein useassa kohdassa käyttäen häivyttävää siirtymistä. Tämä on rauhallinen tapa ja sopi kerronnallisesti videoon, verrattuna siihen, että skarvi olisi ollut suora leikkaus seuraavaan kuvaan. Valitsin häivytyksen useaan skarviin myös siksi, että kun animoituvat planssit tulevat kuvaan kuvan ulkopuolelta, tulee ensin kuvaan häivyttettynä planssin vihreä tausta, jonka päälle elementit sitten animoituvat.

Kun kaikki tarvittava materiaali oli leikattuna aikajanalle käsikirjoituksen mukaan, äänitehosteet lisätty, äänentasot säädetty, plansseille annettu tarpeeksi aikaa, jotta katsoja ehtii ne lukea sekä Veikkaukselta saatu videolle hyväksyntä, renderöin projektin mp4-tiedostoksi teräväpiirtoresoluutiossa (1 080p). Käytin videon renderöinnissä H264-kodekia ja vaihtelevaa bittivirtaa (tavoite 20Mbps ja huippu 22Mbps) ja äänessä AAC-kodekia tasaisella bittivirralla (192Kbps). Videon lopullinen kesto oli 89 sekuntia, joka oli sopiva.

Koska video menisi pressitilaisuuteen ja myöhemmin Veikkauksen Youtube-sivulle, en nähnyt tarpeelliseksi renderöidä videota esimerkiksi mov-tiedostomuodossa Applen Proress-kodekilla. Mp4-tiedostomuoto oli hyvä valinta myös siksi, että videota kenties myöhemmin käytettäisiin esimerkiksi presentaatioissa Windows-tietokoneella jossa mov-tiedostomuoto ei välttämättä toimisi oikein ja joka olisi kuitenkin kevyempi ja laadukkaampi kuin wmv-tiedostomuoto. (Iorgsoft 2015a; Iorgsoft 2015b.)

8 VEIKKAUKSEN EUROJACKPOT-PELI

Sain tehtäväkseni toteuttaa myös neljä Veikkauksen Eurojackpot-peliin kuuluvaa videomainosta loppukesästä sekä alkusyksystä 2014. Roolini videoiden tuotannossa oli videoeditorin ja animaattorin rooli.

Ensimmäisen videon taustalla oli Veikkauksen järjestämä kilpailu, jonka voittaja ystävineen tulisi pääsemään VIP-vieraaksi Tampereella järjestettyyn Blockfest-tapahtumaan, isäntänään suosittu rap-artisti Elastinen. Syvempi idea VIP-vieraana olemisessa oli se, että kilpailun voittaja ei tiennyt päivän tulevista tapahtumista yhtään mitään, vaan kaikki tuli yllätyksenä. Elastinen päivän isäntänä ja rap-artisti Snoop Doggin tapaaminen illan lopuksi olivat todennäköisesti suurimpia yllätyksiä. Tämä voittajalle unohtumaton päivä VIP-vieraana tulitaisiin dokumentoimaan videolle ja siitä tulitaisiin koostamaan mainosvideo Veikkauksen sosiaaliseen mediaan.

Toisen videon taustalla oli seurata päivä Elastisen elämää. Koska Veikkauksen Eurojackpot-mainonta nojaa vahvasti unelmiin uskomiseen, oli Elastinen luonteva valinta mainokseen, koska hän on uskomalla omiin unelmiinsa saavuttanut elämässään paljon, myös musiikillisesti. Tämä video tulisi myös Veikkauksen sosiaaliseen mediaan.

Koska Veikkaus oli näkyvästi mukana Blockfest-tapahtumassa mainostaen, oli myös itse tapahtumaan tarve tehdä mainosvideo tapahtuman yleisölle. Tämä suurille digiscreen-näytöille tuleva video tulisi siis olemaan kolmas mainosvideo.

Neljäs video johdettiin lopulta ensimmäisestä ja toisesta videosta. Siitä tulisi Veikkauksen kanta-asiakkuusohjelman mainosvideo Eurojackpot-teemalla maustettuna Veikkauksen sosiaaliseen mediaan.

8.1 Yllätys Blockfesteillä -videon toteutus

Blockfesteillä kuvattu videomateriaali toimitettiin mxf-tiedostomuodossa. Koska käytössäni oli Adobe Premierin CS6 -versio, ei se tukenut suoraan kyseistä mxf-tiedostomuotoa. Myöskään erillistä Sonyn kodekia Premierin CS6-versiolle ei ollut mahdollista asentaa, koska se vaati Applen Macintoshin OSX-version 10.8, mutta käytössäni oli versio 10.6.8, jota taas ei ollut mahdollista päivittää sillä hetkellä.

Näin ollen päädyin konvertoimaan videot mp4-tiedostomuotoon BrorSoftin Mxf-Converter -nimisellä ohjelmalla, koska videoista oli tarkoitus tehdä versio Veikkauksen sosiaaliseen mediaan. Lisäksi, koska videoleikkeitä oli yli 160 kappaletta, olisi videoiden konvertoiminen mov-tiedostomuotoon Applen Proress-kodekia käyttäen ollut huomattavasti hitaampaa kuin H264-kodekia käyttäen mp4-tiedostomuotoon. Konvertoin tiedostot korkealla videon ja äänen bit-tivirralla (video 30Mbps ja ääni 320Kbps), jotta laatu pysyisi mahdollisimman hyvänä.

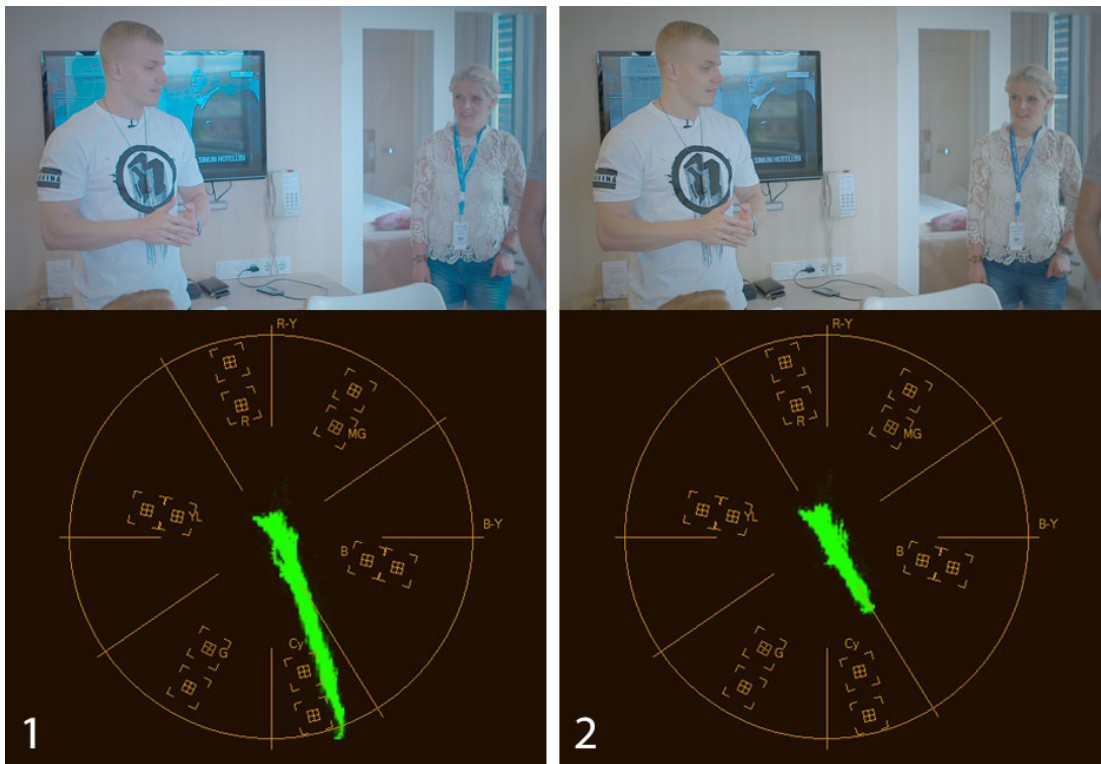
Tarkkaa kohta kohdalta kirjoitettua käsikirjoitusta videolle ei ollut, mutta kävimme projektissa mukana olleen copywriterin kanssa läpi sen, mitä haluaisimme videolla kertoa ja miten sitä lähdetäisiin toteuttamaan. Tuotannossa oli myös useita graafikoita, jotka toteuttivat graafisia elementtejä videoon.

Kun olin saanut videoleikkeet konvertoitua, toin ne Premierin projektiin. Loin teräväpiirtoasetuksien mukaisen sekvenssin, joka oli 1 920 pikseliä leveä ja 1 080 pikseliä korkea, kuvataajuuden ollessa 25 kuvaa sekunnissa. Koska videoleikkeitä oli todella paljon, kävin ne ennen editoinnin aloittamista läpi ja merkkasin värikoodeilla erilaiset videoleikkeet, jotta tunnistaisin ne myöhemmin helposti ja erottaisin toisistaan. Käytimme taustamusiikkina videossa Elastisen lisii-musiikkikappaletta, jonka käyttöön saimme erikseen luvan.

Aloitin editoimisen leikkaamalla videoleikkeistä mielestäni tärkeitä kohtia tarinankerronnan kannalta. Järjestelin videoleikkeet aikajalalle kronologisesti

(siihen järjestykseen, miten päivä oikeasti eteni) ja leikkasin myös useita tarinankerronnan kannalta vähemmän tärkeitä, mutta kavaltaan erittäin hienoja ja erilaisia videoleikkeitä aikajanelle, koska niillekin olisi käyttöä tarinan kuvittamisessa.

Kuvattu videomateriaali oli kuvattu niin sanotusti värikylläisyydeltään tasaiseksi, jolloin videon jälkikäsittelyssä ja värimäärittelyssä on enemmän mahdollisuuksia ja valinnanvaraa. Tein värimäärittelyn käyttäen Colorista 2 -lisäosaa. Osassa videoleikkeistä syaanin sävyt korostuivat liikaa, joten niitä täytyi tasoittaa nostamalla vastaväriä kaikissa kolmessa sävyalueessa (shadow, midtone ja highlight).

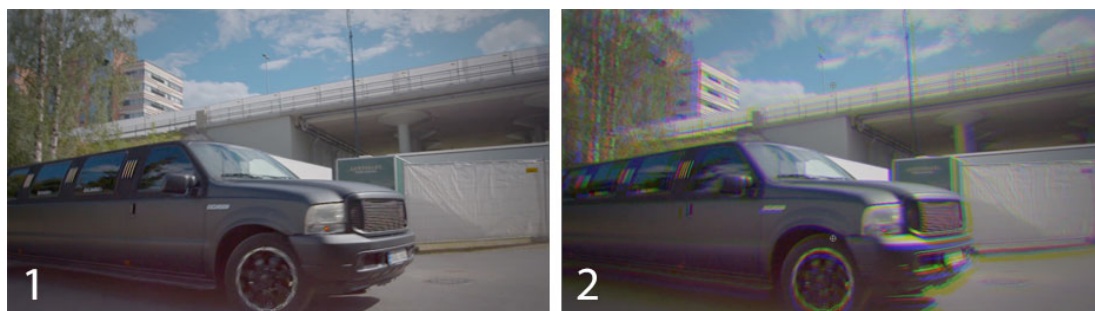


Kuva 5. Esimerkki värimäärittelystä kuvan neutraloimiseksi

Kuvan 5 esimerkissä alkuperäinen videokuva on sinertävä ja esimerkiksi Elastisen paidan logo sinertää vahvasti, vaikka se todellisuudessa on musta (kohta 1). Lisäämällä sävyalueisiin sinertävän värin vastaväriä, kuvan värimaailma tasoittuu neutraalimmaksi mikä näkyy kuvan lisäksi myös vectorscopessa (kohta 2).

Leikatessani videota lisäsin väriaberraatio-efektin käyttäen Looks 2 -lisäosaa kohtaan, jossa samasta videoleikkeestä on leikattu musiikin tahtiin kolme nopeaa peräkkäistä otosta. Väriaberraatio tarkoittaa käytännössä sitä, että ku-

vassa kaikki kohteen yksityiskohdat näyttävät leviävän värikkäiksi spektreiksi. Tällaiset pienet ja yksinkertaiset efektit tuovat videoon lisää mielenkiintoa. (Karttunen 2015.)



Kuva 6. Väriaberraatio-efekti

Kuvan 6 esimerkissä kuva videosta ilman väriaberraatio-efektiä (kohta 1) sekä kuva väriaberraatio-efektin kanssa (kohta 2). Kohdan 2 kuvassa yksityiskohdat leviävät värikkäiksi spektreiksi.

8.1.1 Planssitekstien animointi

Tarvittavat planssit sain graafikoilta Photoshopin psd-tiedostoina. Avattuani tiedostot huomasin rakenteen olevan sellainen, että voisin suoraan avata psd-tiedoston After Effectsissä, jolloin myös tarvittaessa voisin animoida ja muokata tekstielementtejä suoraan ohjelman sisällä. Kun psd-tiedosto tuodaan After Effectsiin, säilyttää After Effects tiedoston tasojen hierarkian, mikä tekee animoinnin aloittamisesta helppoa, koska tasojen muodostama kompositio on valmiiksi sama kuin psd-tiedostossa. After Effects tunnistaa psd-tiedoston kansioissa sijaitsevat tasot automaattisesti omiksi kompositioikseen. Tekstielementit eivät kuitenkaan ole suoraan ohjelmaan tuotuna tekstielementtejä, vaan eräänlaisia smart-objekteja, jotka saadaan tarvittaessa muutettua editoitaviksi tekstielementeiksi tai vaikka maskeiksi. (Adobe Creative Team 2012, 12, 74, 154.)

Päädyn animoimaan alkuplanssin tekstielementit siten, että tekstit tulevat järjestyksessä ylhäältä alas, kuitenkin siten, että ne animoituvat sisään ikään kuin edellisen tekstin takaa tai alta. Rytmitin tekstit animoitumaan sisään videossa olevan musiikin mukaan, jolloin Dynamic Link -ominaisuus oli hyödyksi. Toin siis After Effectsin komposition Premierin aikajanelle, ja pystyin ajoitta-

maan animaatiota helposti ja ennen kaikkea siten, että muutoksen sattuessa minun ei tarvitsisi renderöidä tiedostoa After Effectsistä ulos Premieriä varten aina uudestaan.

Kun tekstielementit oli animoitu tulemaan sisään kuvaan, halusin niihin jonkinlaista eloa. Eurojackpot-mainonnassa on videoiden kohdalla käytetty aikaisemmin valon heijastusta teksteissä, joten päädyin tekemään vastaavanlaisen efektin myös tähän videoon, säilyttääkseni myös Eurojackpot-mainonnan yleisen ilmeen.

Koska olin tuonut tekstielementit After Effectsiin psd-tiedostona, siirtyivät Photoshopissa luodut tasojen tyylit, eli layer stylet, After Effectsiin myös muokattavaksi. Esimerkiksi tekstielementtien reuna, eli bevel, sekä varjot oli tehty näitä tyylejä hyväksikäyttäen, joten pystyin muokkaamaan ja piilottamaan haluamani tyylit tarvittaessa. En halunnut valon heijastuvan luonnottomasti tekstielementin varjosta, joten piilotin tietyt tyylit heijastusta luodessani. (Adobe Creative Team 2012, 155.)

Aloitin tekstielementin valonheijastuksen animoinnin siten, että loin jokaisesta heijastavasta tekstielementistä kopion ja otin pois päältä kopiotasojen tyyleistä bevelin sekä varjot. Näin ollen jokainen tekstielementin kopio oli pinnaltaan täysin tasainen. Seuraavaksi loin valkoisen muototason eli shape layerin, joka oli muodoltaan tekstielementtiä korkeampi, mutta leveydeltään melko ohut. Tämä muototaso tulisi olemaan itse heijastus. Jotta heijastuksen reunat eivät olisi terävät, lisäsin tasoon fast blur -efektin, jolla sain pehmenettyä koko tasoa.

Asetin tasohierarkiassa alkuperäisen tekstielementtitason alimmaksi, sen yläpuolelle muototason ja ylimmäksi tekstielementtitason kopion. Koska halusin heijastuksen rajautuvan alkuperäisen tekstielementtitason kirjaimiin, asetin muototason käyttämään track matte -ominaisuutta hyväksi käyttäen tekstielementtitason kopiota alpha tasonaan. Näin heijastus näkyi vain tekstielementtikopion niin sanotulla pinnalla. Lisäksi asetin sekoitustilan eli blending moden tilaan add, eli lisätä. Koska muototaso on valkoinen, lisää add-tila värin kirkkautta alla olevaan tasoon. Tämän jälkeen animoin heijastukset liikkumaan vasemmalta oikealle tekstielementtien yli. (Adobe Creative Team 2012, 165–167.)



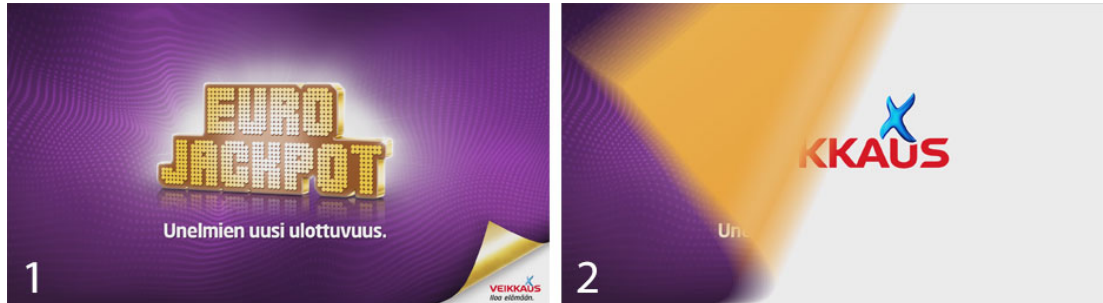
Kuva 7. Heijastuksen lisääminen tekstielementtiin

Kuvan 7 esimerkissä valkoinen muototaso (kohta 1) on asetettu tekstielementin (kohta 2) päälle käyttäen sekoitustilaa add (kohta 3). Lopputuloksena on animoitava heijastusefekti, alkuperäisen tekstielementin päälle aseteltuna (kohta 4).

Eurojackpot-pelin ilmeeseen kuuluu myös violetin taustan liikkuminen eli niin sanottu eläminen. Koska valmista ja käytettävää videota taustasta ei ollut saatavilla, minun täytyi animoida se graafikon tekemän psd-tiedoston pohjalta. Koska psd-tiedosto oli jo valmiiksi tuotu After Effectsiin, pystyin animoimaan sitä samassa projektissa ja kompositiossa kuin tekstielementtejäkin. Näin näkisin valmiin lopputuloksen heti. Taustan animoinnin toteutin käyttämällä turbulent displace -efektiä. Efektissä valittua tasoa voidaan niin sanotusti vääristää turbulenssin tavoin ja tämä vääristymä on mahdollista animoida. Animoin taustan vääristymään sellaisilla arvoilla, jotta se näyttäisi luonnolliselta ja vastaavalta kuin muissa Eurojackpotin mainoksissa. Keston määrittelin tekstielementtien animaation mukaan ja kiinnitin lisäksi kaikki tason kulmat pysymään paikallaan.

Videon lopussa käytin samaa tausta-animaatiota, joka ilmestyy videokuvan päälle ja jonka päälle on animoitu Eurojackpot-logo ja tekstielementti. Animoin oikean alakulman paljastamaan Veikkauksen logon, johon video loppuisi. Tämä versio videon lopusta oli voimassa aivan viimeiseen versioon asti, jonka jälkeen videon loppu haluttiin Veikkauksen pyynnöstä muuttaa. Uusi versio lo-

pusta oli sellainen, jossa kulma paljastaa Veikkauksen logon, mutta siten että kulman liike menee koko videokuvan yli, vetäen tausta-animaation elementteineen pois kuvasta paljastaen altaan Veikkauksen logon. Tämän toteutin After Effectsissä käyttäen page roll -efektiä.



Kuva 8. Veikkauksen logon paljastusanimaation muutos

Kuvan 8 esimerkissä näkyy Veikkauksen logon paljastuksen muutos. Ensimmäisessä versiossa tason kulma kääntyy ja paljastaa Veikkauksen logon (kohta 1). Veikkaukselta saadun palautteen perusteella logon paljastuminen muutettiin sellaiseksi, jossa kulma kääntyy vetäen koko tason samalla pois kuvasta, paljastaen altaan Veikkauksen logon (kohta 2).

8.1.2 Videon viimeistely

Animoinnit tuotiin Premieriin Dynamic Link -ominaisuuden avulla. Kun kaikki tarvittava oli aikajanalla, oli aika leikata kokonaisuus ja ajoittaa musiikki, ääniefektit ja kuva keskenään käsikirjoituksen mukaan. Projektista leikattiin lopulta 71 sekunnin mittainen video. Renderöin myös tämän projektin mp4-tiedostoksi teräväpiirtoresoluutiossa (1 080p). Käytin videon renderöinnissä H264-kodekia ja vaihtelevaa bittivirtaa (tavoite 20Mbps ja huippu 22Mbps) ja äänessä AAC-kodekia tasaisella bittivirralla (192Kbps), vastaavasti kuten Veikkauksen Mistä Naapurit-pelissä on kyse? -videossa.

8.2 Uskoa unelmiin -videon toteutus

Uskoa unelmiin -videota varten palkkaamamme freelancer kuvaaja kuvasi rapartisti Elastista yhden päivän aikana kuntosalilla, studiossa ja matkalla näiden kahden paikan välillä. Lisäksi samalla äänitettiin Elastisen haastattelu, jota tul-

taisiin käyttämään videon päällä selostuksena/puheena, eli voice overina. Haastattelussa Elastinen kertoo uransa alkuvaiheesta, unelmiinsa uskomisesta ja uran käännekohdasta, nykyisestä menestyksekkäästä urastaan sekä myös paljastaa hieman tulevaisuutta. Videolle ei ollut määritetty tarkkaa kestoa, sillä video tulisi Veikkauksen sosiaaliseen mediaan. Tärkeintä olisi videon tarina ja sen ymmärrettävyys ja ennen kaikkea mielikuvien luominen.

Tässäkin projektissa kuvattu videomateriaali saapui mxf-tiedostomuodossa, joka täytyi muuttaa mp4-tiedostomuotoon. Nauhoitettu haastattelu oli wav-tiedostomuodossa. Aloitin videon editoimisen äänestä. Leikkasin haastattelun sellaiseksi, jotta käsikirjoituksessa haluttu tarina ja tarinan kaari saataisiin esiin. Haastattelun leikkaaminen oli siinä mielessä haastavaa, jotta Elastisen puheen rytmi haastattelussa oli hieman hidas, mutta samalla osa sanojen aluista ja loppuista olivat niin sanotusti kiinni toisissaan. Tämä teki leikkaamisen haastavaksi, sillä puheen täytyi olla tiivis kokonaisuus ja sanojen sekä lauseiden erottaminen toisistaan tietyissä kohtaa oli hankalaa. Tietyistä lauseista täytyi myös leikata sanoja pois välistä, jotta haluttu asia saatiin paremmin tuotua esiin. Musiikiksi videoon valikoitui Elastisen Ei vaihtoehto -musiikkikappaleen instrumentaaliversio. Myös musiikkia täytyi leikata siten, jotta videoon saatiin kappaleen mielenkiintoiset kohdat ja jotta musiikki loppui luontevasti videon loppuun.

Haastattelun leikkaamisen jälkeen aloin leikkata haluttua videomateriaalia ja kuvittamaan haastattelua sillä. Osassa videoleikkeistä oli hieman virheellinen valkotasapaino, jota täytyi hieman korjata käyttäen värimäärittelyyn tarkoitettua Colorista 2 -lisäosaa. Suurimmassa osassa videoleikkeitä valkotasapaino oli kuitenkin kunnossa. Myös muu värimäärittely hoitui Colorista 2 -lisäosalla, mikä oli kuitenkin aika vähäistä, sillä en halunnut lisätä videoon mitään tietynlaista värimaailmaa.

Koska video oli osa Eurojackpot-mainontaa, leikkasin videon loppuun jo aikaisemmin animoimani tausta-animaation Eurojackpot-logolla, jonka takaa paljastuisi Veikkauksen logo. Videosta tehtiin monta eri leikkausversiota editoimisen aikana ja lopulta Veikkaus hyväksyi version, joka oli kaikin puolin tasapainossa.

Veikkaus piti sosiaaliseen mediaan tarkoitettusta videosta niin paljon, että he halusivat videosta myös 30 sekunnin mittaisen version televisioon nopealla ai-

kataululla toimitettuna. Videon 30 sekunnin vaatimus aiheutti omat haasteensa niin haastattelun, musiikin kuin myös videokuvan leikkaamisen suhteen. Haastattelua täytyi tiivistää huomattavasti sekä leikata musiikki siten, että se muodostaisi selkeästi alun, keskivaiheen sekä lopun. Video päätettiin masteroida kuvan ja äänen osalta ostettuna palveluna. Tämän seurauksena video täytyi saada masteroitavaksi eteenpäin mahdollisimman hyvälaatuisena. Renderöin videon pakkaamattomaksi mov-tiedostoksi ja äänen pakkaamattomaksi wav-tiedostoksi. Tässä vaiheessa minua hieman harmitti se, että alkuperäiset mxf-tiedostot oli alun perin muutettu mp4-tiedostoiksi, jolloin laatu oli kärsinyt jo tässä vaiheessa hieman. Kuitenkaan televisioversion tekoa ei voinut ennustaa, eikä aika olisi riittänyt muuttaa mxf-tiedostoja esimerkiksi Applen Proress-kodekia käyttäen mov-tiedostomuotoon. Myöhemmin näin mainoksen teräväpiirtoversion televisiosta ja totesin laadun kuitenkin riittäneen mainiosti.

Videosta tehtiin lopulta 81 sekunnin versio sosiaaliseen mediaan, joka jaettiin Veikkauksen ja Elastisen Facebook-sivuilla. Lisäksi videosta tehtiin 30 sekunnin televisiomainos.

8.3 Blockfest digiscreen -videoiden toteutus

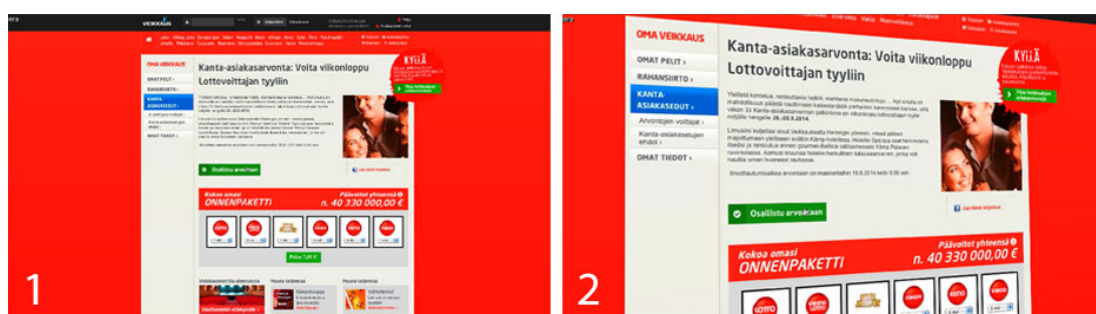
Blockfest-tapahtumaan Veikkaus halusi suurille näytöille lyhyitä 5 sekunnin mittaisia Eurojackpot-mainoksia sekä tapahtumassa Veikkauksen järjestämiin yllätyksiin ja tempauksiin liittyviä mainoksia. Graafikko oli tehnyt näihin videoihin materiaalit animointia vaille valmiiksi. Näytöt olivat normaalista poiketen pystyyn käännettyjä 16:9-laajakuvanäyttöjä, joista käytetään myös nimitystä digiscreen ja joita löytyy muun muassa esimerkiksi useista kauppakeskuksista. Videoiden vaatimukset olivat aikaisempien videoiden tapaiset. Käytin hyväkseni jo aikaisemmin tekemiäni tausta-animointeja, tekstielementtien animointeja sekä valon heijastuksia ja muokkasin nämä kyseiseen projektiin sopiviksi. Renderöin videot vastaavilla asetuksilla kuin aikaisemmatkin videot, sillä erotuksella, että videoiden resoluutio oli leveydeltään 1 080 pikseliä ja korkeudeltaan 1 920 pikseliä. Videoiden toteutus oli erittäin suoraviivainen ja helppo toteuttaa, sillä materiaali animointeja myöten oli jo periaatteessa valmiina. Tämä nopeutti prosessia huomattavasti ja kolme kappaletta videoita valmistui nopeasti. Esimerkkikuvat digiscreeneistä löytyvät liitteestä 2.

8.4 Kanta-asiakkuus -videon toteutus

Veikkaus halusi toteuttaa myös kanta-asiakkuutta ja etuja mainostavan mainosvideon Veikkauksen omaan sosiaaliseen mediaan. Video koostettaisiin suurilta osin Yllätys Blockfesteillä- ja Uskoa unelmiin -videoiden pohjalta. Lisäksi mainosta varten oli etukäteen kuvattu Elastisen niin sanottu mainospuhe Veikkauksen kanta-asiakkuudesta ja Veikkauksen kulttuurin tukemisesta. Tämä puhe haluttiin mainosvideoon loppukaneetiksi. Videosta tulisi tulla esiin kanta-asiakkuuden tarjoamat edut ja arvonnat, yllätykset sekä ilot ja elämykset.

Projektissa mukana ollut graafikko toteutti mainokseen planssipohjan, jonka muokkaisin lopulliseen muotoon muun muassa tekstien osalta. Kävimme projektissa mukana olleen copywriterin kanssa läpi videon tarinan ja sen mitä plansseissa haluamme sanoa.

Animoin tekstiplanssit tulemaan kuvaan vasemmalta oikealle. Planssissa oli mukana teksti sekä x-kirjaimen muotoinen kuvio, joka rakentui Veikkauksen tukemista kulttuuriin liittyvistä asioista. Kyseinen x-kirjaimen muoto löytyy myös Veikkauksen logosta. Kun planssi on ilmestynyt kuvaan, pyöri kolmiulotteisessa tilassa oleva muoto erittäin hitaasti y-akselinsa ympäri, jolla planssiin sai hieman eloa. Alun perin olisin halunnut tehdä muodon animaation käyttäen Element3D:tä, mutta koska planssissa ollut muoto oli rasteroitu eikä käytössä ollut vektoriversiota, tyydyin yksinkertaisempaan animaatioon. Videoon haluttiin myös tuoda kuvallisesti esiin Veikkauksen verkkosivujen yhteys kanta-asiakkuuteen, joten nauhoitin QuickTime-ohjelmaa apuna käyttäen tietokoneen ruudun tapahtumia, joissa osallistuttiin Veikkauksen kanta-asiakkaille järjestettyyn kilpailuun. Koska nauhoitettu video oli itsessään hieman tylsä, animoin videon myös kääntymään hieman y-akselinsa ympäri After Effectsissä luotua virtuaalikameraa apuna käyttäen.



Kuva 9. Nauhoitetun ruudun asettelu ja animointi

Kuvan 9 esimerkissä on alkuperäinen ruudun nauhoituskuva (kohta 1) ja virtuaalikameran avulla uudelleen aseteltu ja animoitu nauhoituskuva (kohta 2). Kameran liike tekee kuvan huomattavasti mielenkiintoisemmaksi.

Leikkasin muut videoon tarvittavat materiaalit aikaisemmin toteuttamistani videoista. Kyseiset leikatut kohdat tukivat planssien tekstejä hyvin. Tyyliin sopivan musiikin etsin Universal Musicin musiikkipankista. Löysin monta hyvää vaihtoehtoa, joita kokeilin videoon. Lopulta yksi musiikkikappaleista oli ylitse muiden, joten päätin käyttää sitä. Videosta leikattiin 40 sekunnin mittainen versio. Kun video saatiin Veikkauksen hyväksyttäväksi, sen edustajat pitivät videosta paljon ja halusivat muuttaa sen 30 sekunnin mittaiseksi videoksi, joka menisi Veikkauksen sosiaalisen median lisäksi myös televisioon.

Näin ollen videosta täytyi lyhentää 10 sekuntia. Koska videossa oli 5 erilaista planssia jotka täytyi pitää videossa mukana ja videon lopussa 8 sekunnin mittainen Elastisen mainospuhe, oli 10 sekunnin pois leikkaaminen osittain haastavaa. Oli helppoa valita pois leikattava kuvamateriaali, mutta videon osien ajoittaminen ja yhdistäminen musiikin rytmiin sekä musiikin leikkaaminen oikean mittaiseksi oli haastavinta. Lopulta sain kuitenkin videon tiivistettyä 30 sekunnin mittaiseksi siten, että planssitekstit ehtii lukea ja video menee musiikin kanssa hyvin yhteen. Koska video tulisi menemään televisioon, päätettiin tämänkin video lähettää masteroitavaksi kuvan ja äänen osalta siihen erikoistuneelle yritykselle. Renderöin videon vastaavalla tavalla kuin Uskoa unelmiin -videon ja lähetin sen masteroitavaksi.

9 PROJEKTIEIN TOTEUTUMINEN JA ARVIOINTI

Projektien toteutuminen sujui erinomaisesti ja ongelmitta. Kaikissa projekteissa oli mukana lisäksi TBWA\Helsingin puolesta graafikko, copywriter ja projektipäällikkö. Projektipäällikkö toimi Veikkauksen ja TBWA\Helsingin videotuotannon välissä yhteydenpitäjänä. Projektipäällikkö myös välitti kaikki versiot videoista Veikkaukselle ja välitti kommentit takaisin videotuotannolle. Yhteistyö ja kommunikointi toimivat kaikkien projekteissa mukana olleiden kesken erinomaisesti.

Kaikissa projekteissa oli tiukka ja etukäteen määritetty takaraja videoiden valmistumiselle. Lisäksi yllättävät televisioversioiden teot vaativat paljon työtä

nopeassa aikataulussa. Kuitenkin hyvällä suunnittelulla ja toteutuksella videot saatiin laadukkaasti toimitettua Veikkauksen käyttöön aikataulun pitäessä. Omaksi yllätyksekseni Veikkaus piti editoimistani ja animoimistani mainosvideoista niin paljon, että halusi tehdä niistä versiot televisioon.

Vaikka projektit olivat osittain erilaisia, oli niissä myös paljon samaa. Projektit painottivat eri asioita eri tavalla: esimerkiksi Naapurit-pelin video sisälsi paljon animaatiota, kuten myös Yllätys Blockfesteillä -video. Vastapainona esimerkiksi Uskoa unelmiin -video taas vaati enemmän leikkaamista, rytmittämistä ja tarinan kerrontaa sekä äänen kanssa työskentelyä. Kuitenkin videoiden erilaisuudesta huolimatta pystyin hyödyntämään Naapurit-pelissä käyttämiäni animointitekniikoita myöhemmin tehdyissä Eurojackpot-pelin mainosvideoissa. Suurin hyöty oli kuitenkin siinä, että pystyin käyttämään ja muokkaamaan Eurojackpot-pelin videoiden animointeja eri Eurojackpot-videoiden kesken. Tämä nopeutti ja helpotti projektien loppuun saattamista huomattavasti, mutta siitä huolimatta aikatauluissa ei ollut juurikaan ylimääräistä aikaa.

Eroa internetiin, ulkomainontaan (digiscreen) ja televisioon tuotetuilla videolla ei kuitenkaan kovin paljoa ole. Esimerkiksi internetiin tarkoitetut videot taipuivat lopulta hyvin televisioon, kunhan alkuperäinen videon laatu ja projekti olivat kaikilta osin kunnossa. Tärkeintä on videoeditoinnin lähtökohta, eli kun lähtökohtana on tehdä korkearesoluutioinen ja laadukas video, taipuu se lopulta moneen eri formaattiin, kuvasuhteeseen ja käyttötarkoitukseen.

Videoeditorin ja animaattorin rooli mainostoimiston videotuotannossa on monipuolinen ja siinä pääsee käyttämään omaa luovuutta, joskin välillä rajoitettiin. Se vaatii kykyä työskennellä liikkuvan kuvan, grafiikan, äänen ja värin kanssa sekä osaamista yhdistää ne yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Ajoittain työtahhti on hektistä ja muutoksia videoihin voi asiakkaalta tulla paljon. Lisäksi videon leikkaaminen ja animointi on usein tuotannon loppupäässä, jolloin olisi hyvä päästä vaikuttamaan ja ohjeistamaan esimerkiksi graafikkoa tuotannon alkupäässä siinä, miten animoitavien kuvien ja elementtien tulisi rakentua, jotta välttyään yllätyksiltä, kompromisseilta ja ylimääräiseltä työltä.

Opin projekteissa hyödyntämään aikaisempaa osaamistani ja hyödyntämään eri projekteja keskenään. Paineensietokyky liittyy aikatauluihin ja kyky tuottaa laadukkaita videoita kasvoi projektien aikana. Opin myös editoimaan ja animoimaan rutiinilla Veikkauksen mainosvideotuotantoja, mistä on hyötyä

myös muissa tulevissa projekteissa. Myös jatkossa, jos minulla on mahdollisuus tehdä värimäärittelyä, todennäköisesti tulen käyttämään ja asettamaan erilaisia värimaailmoja, jotta videokuva olisi vaikuttavampi.

Videoiden lopputulos oli hyvä. Veikkauksen piti videoista ja niitä jaettiin Veikkauksen sosiaaliseen mediaan kuten Youtubeen ja Facebookiin. Osa myös näkyi ulkomainonnassa ja osa televisiossa. Lisäksi Elastinen jakoi Uskoa unelmiin -videon Facebookissa ja Kanta-asiakkuus -mainos näkyi myös televisiokanavien suoratoistopalveluissa kuten Katsomossa. Videoiden arvoa ja onnistuneisuutta videot toteuttaneen videoeditorin ja animaattorin näkökulmasta nostaa myös se, että alun perin sosiaaliseen mediaan tarkoitetuista mainosvideoista haluttiin tehdä versiot myös televisioon.

Veikkauksen Youtube-kanavalla Naapurit-pelin -video on kerännyt 4.4.2015 mennessä 40 876 katselukertaa, Yllätys Blockfesteillä -video 8 197 katselukertaa ja Uskoa unelmiin -video 61 998 katselukertaa. Veikkauksen Facebook-tilillä Kanta-asiakkuus-video on kerännyt 4.4.2015 mennessä 5 992 katselukertaa ja 103 tykkäystä. Veikkauksen Facebook-tilillä julkaistu Uskoa unelmiin -video on kerännyt 24 819 katselukertaa, 1 387 tykkäystä ja 73 jakoa, minkä lisäksi Elastisen jako on kerännyt 920 tykkäystä ja 3 uudelleen jakoa. Tämän lisäksi eri mainosvideot Blockfest-tapahtumassa, televisiossa ja suoratoistopalvelussa ovat nähneet lukemattomat ihmiset. Näiltä osin videoiden tavoitteet ovat täyttyneet. Esimerkkikuvat Blockfest digiscreen -videoista löytyvät liitteestä 2 sekä linkit sosiaalisessa mediassa julkaistuihin videoihin liitteestä 3.

LÄHTEET

Adobe. 2015a. Dynamic Link. Saatavissa: <https://helpx.adobe.com/after-effects/using/dynamic-link-effects.html> [viitattu 26.2.2015].

Adobe. 2015b. Adobe Premiere Pro. Saatavissa: <http://www.adobe.com/products/premiere/versions.html> [viitattu 26.2.2015].

Adobe. 2015c. Adobe After Effects. Saatavissa: <http://www.adobe.com/products/aftereffects/versions.html> [viitattu 26.2.2015].

Adobe. 2015d. Color correction. Saatavissa: <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/color-correction-adjustment.html> [viitattu 26.2.2015].

Adobe. 2015e. After Effects expressions. Saatavissa: <https://helpx.adobe.com/after-effects/using/expression-basics.html> [viitattu 26.2.2015].

Adobe. 2015f. The evolution of film editing. Saatavissa: <http://blogs.adobe.com/conversations/2015/02/the-evolution-of-film-editing.html> [viitattu 28.3.2015].

Adobe Creative Team. 2012. Adobe After Effects CS6 classroom in a book. USA: Adobe Press.

Byrne, B. 2012. 3D motion graphics for 2D artists: conquering the third dimension. Oxford: Elsevier.

Digivideo. 2014. Videoeditointihjelmat. Saatavissa: <http://www.digivideo.fi/wiki/index.php/Editointihjelmat> [viitattu 26.2.2015].

Elokuvaopas. 2015. Elokuvan historia. Saatavissa: <http://www.elokuvaopas.com/historia/> [viitattu 26.2.2015].

Evans, R. 2006. Practical DV filmmaking. Burlington: Elsevier

Chow, G. 2015. Audition CS6 essential training with Garrick Chow. Saatavissa: <http://www.lynda.com/Audition-tutorials/Understanding-destructive-vs-nondestructive-effects/97615/104420-4.html> [viitattu 2.4.2015].

Karttunen, H. 2015. Väriaberraatio. Saatavissa: <http://www.astro.utu.fi/zubi/optics/chromab.htm> [viitattu 4.4.2015].

Herbert, S. 2015. Charles-Émile Reynaud. Saatavissa: <http://victorian-cinema.net/reynaud> [viitattu 26.2.2015].

Iorgsoft. 2015a. Comparison between MOV and MP4. Saatavissa: <http://www.iorgsoft.com/compare/mov-vs-mp4-comparison.html> [viitattu 28.3.2015].

Iorgsoft. 2015b. Comparison between MOV and WMV. Saatavissa: <http://www.iorgsoft.com/compare/mov-vs-wmv-comparison.html> [viitattu 28.3.2015].

Keränen, V., Lamberg, N. & Penttinen, J. 2005 Digitaalinen media. Porvoo: WS Bookwell.

Markkinointi & Mainonta. 2014. Veikkaus vaihtaa TBWA:n Hasan & Partnersiin. Saatavissa:
<http://www.marmai.fi/uutiset/veikkaus+vaihtaa+tbwan+hasan++partnersiin/a2261022> [viitattu 27.2.2015].

Nulph, R. 2008. The videomaker guide to video production. Burlington: Elsevier.

Red Giant. 2015a. Magic Bullet Colorista 3. Saatavissa:
<http://www.redgiant.com/products/colorista-iii/features/> [viitattu 2.4.2015].

Red Giant. 2015b. Magic Bullet Looks 3. Saatavissa:
<http://www.redgiant.com/products/magic-bullet-looks/features/>
[viitattu 2.4.2015].

Video CoPilot. 2015. Element 3D. Saatavissa:
<https://www.videocopilot.net/products/element2/> [viitattu 26.2.2015].

KUVALUETTELO

Kuva 1. Track matte ja motion blur

Kuva 2. Ankkuripisteen sijainnin merkitys tason kääntymisen kannalta

Kuva 3. Element3D -raaputuspinnan muodostuminen

Kuva 4. Raaputuspinnan pyörähdys ja Veikkauksen logon paljastuminen

Kuva 5. Esimerkki värimäärittelystä kuvan neutraloimiseksi

Kuva 6. Väriaberraatio-efekti

Kuva 7. Heijastuksen lisääminen tekstielementtiin

Kuva 8. Veikkauksen logon paljastusanimaation muutos

Kuva 9. Nauhoitetun ruudun asettelu ja animointi

.

PRESSITILAISUUDEN MATERIAALI (60–120 sek.)

Musiikkina käytetään samaa biisiä, kuin hallitusfilmissä, alkaen hitaammasta ja huipentuen loppua kohti.

Ruutuun naputellen:

Entä, jos koko naapurusto voittaisi yhdellä kertaa?

Planssi pyörien ruutuun (kuvassa kaikki hahmot):

Naapurit

Täysin uudenlainen peli

Planssin alle teksti: **johon osallistutaan omalla osoitteella**

Planssi: Arvonta on joka päivä

Filmipätkä: Joka päivä (sekä hippit, Kalevi että Kyyliä sanovat)

Planssi: Ensin arvotaan yksi päävoittaja...

Animaatio: Pinni lähtee avaruudesta, sukeltaa Suomea kohti. Päädytään karttakuvaan, joka on lähikuva kartasta. Pinnin ympärille kehät kasvavat ja lisääntyvät.

Planssi: Muut voitot jakaantuvat lähiseuduille.

Filmipätkä Nörtti ja tyypit rapussa: "Tähän on osunut ja pienempiä voittoja ropisee lähiseuduille..."

Planssi: Mitä lähempänä päävoittajaa asut, sitä isompi on voittonsi.

Filmipätkä pääfilmistä: Tyttö jakaa rahoja ja tyypit jää rappuun rahat kourassa.

Pinni kuvan keskelle.

Jos Naapurisi voittaa, sinäkin voit voittaa.



**Jaossa miljoonia
joka perjantai!**

Rivit sisään:
veikkaus.fi



VEIKKAUS
Iloa elämään.



**ELÄ KUIN
RAP-
STARA**



VEIKKAUS
Iloa elämään.



#eurojackpot_fi
Kuvauta itsesi
Eurojackpot-
seinällä



VEIKKAUS
Iloa elämään.

Linkit sosiaalisessa mediassa julkaistuihin videoihin:

Uskoa unelmiin -video (81-sekunnin versio):

<https://www.facebook.com/video.php?v=10152616181542949>

<https://www.facebook.com/Elastinen/posts/858650184187973>

Mistä Naapurit-pelissä on kyse? -video:

https://www.youtube.com/watch?v=XzKXoQtYq_o

Yllätys Blockfesteillä -video:

<https://www.youtube.com/watch?v=5ZWolsTPX4c>

Kanta-asiakkuus -video:

<https://www.youtube.com/watch?v=JGyiD2CPXKU>